



WARAK NGENDOG: SIMBOL AKULTURASI BUDAYA PADA KARYA SENI RUPA

Triyanto ✉, Nur Rokhmat, Mujiyono

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Article History

Received : June 2012
Accepted : August 2013
Published : Sept 2013

Keyword

Warak Ngendog;
Dugderan;
cultural acculturation;
intra-aesthetic;
extra-aesthetic

Abstrak

Warak Ngendog merupakan kreativitas budaya lokal yang menjadi maskot dalam tradisi ritual *Dugderan* masyarakat Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan mengkaji masalah maskot seni rupa tersebut sebagai simbol akulturasi budaya melalui analisis intra estetik dan ekstra estetik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari aspek intra estetik, perwujudan *Warak Ngendog* sebagai maskot *Dugderan* merepresentasikan hewan rekaan berkaki empat yang bersifat enigmatik, unik, eksotik, dan ekspresif. Dari aspek ekstra estetik, maskot tersebut secara simbolik mencerminkan akulturasi budaya Jawa, Arab, dan Cina yang merefleksikan pesan-pesan edukatif ajaran moral Islami serta nilai harmoni kehidupan masyarakat multikultur. Interaksi sistemik unsur-unsur ulama, pemerintah, masyarakat, ritual *Dugderan*, dan maskot seni rupa *Warak Ngendog* sebagai simbol akulturasi budaya dapat berperan secara sinergis sebagai model dalam membangun integrasi budaya.

WARAK NGENDOG: CULTURAL ACCULTURATION SYMBOL ON VISUAL ARTWORKS

Abstract

Warak Ngendog, a mascot of Semarang City in *Dugderan* ritual tradition, is a symbolically laden cultural creativity. This research aims to study visual artwork of a mascot as a symbol of cultural accuturation through intra-aesthetic and extra-aesthetic analysis. The result of the research showed that, from intra-aesthetic aspect, the actualization of *Warak Ngendog* as *Dugderan* mascot presents fictional four-legged animal which were enigmatic, unique, exotic, and expressive. In addition, from extra-aesthetic aspects, the mascot symbolically mirrors Javanese, Arabic, and Chinese cultural acculturation reflecting educational messages of Islamic morals and invitation for harmony in a multicultural society. Creating systemic interaction between ulama, government, society, *Dugderan* ritual and its mascot plays important roles as a model for developing cultural integrity.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Corresponding author :
Address: Gedung B5 Lantai 2, Kampus Sekaran,
Gunungpati, Semarang, Indonesia 50229
E-mail address: triyantoma57@gmail.com

ISSN 2086-5465

PENDAHULUAN

Pemeliharaan (konservasi) kesenian tradisi menjadi signifikan ketika suatu bangsa memiliki komitmen untuk memiliki jati diri yang khas di tengah-tengah arus mengglobalnya kebudayaan asing. Memelihara kesenian tradisi merupakan upaya penting yang menjadi tanggung jawab semua pihak. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam upaya mewujudkan komitmen di atas. Berkenaan dengan hal ini, pengkajian dan pendokumentasian terhadap kesenian tradisi dapat dipandang sebagai salah satu upaya tersebut. Dengan memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap budaya kesenian tradisi sendiri, diharapkan tumbuh sikap menghargai. Tumbuhnya sikap menghargai (apresiasi) ini, pada gilirannya dapat menjadi modal penting untuk membangkitkan kesadaran bangsa terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dimiliki.

Salah satu kekayaan kesenian tradisi yang dimiliki itu ialah hadirnya budaya visual (seni rupa) *Warak Ngendog*, yaitu sebuah karya seni rupa yang menjadi maskot utama dalam kegiatan tradisi ritual *Dugderan* di Kota Semarang. Karya seni rupa tradisi ini menjadi pusat perhatian dalam setiap prosesi ritual tahunan untuk menyambut sehari sebelum datangnya bulan suci Ramadan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Semarang yang diikuti oleh hampir sebagian besar masyarakat. Suasana gegap gempita dan meriah ketika arak-arakan (karnaval) *Warak Ngendog* ini dikirab keliling kota dengan mendapat sambutan yang antusias dari warga masyarakat.

Aneka rupa bentuk, warna, dan ukuran *Warak Ngendog* yang ditampilkan oleh wakil masyarakat dari setiap kecamatan atau kelompok masyarakat lainnya yang mengikuti karnaval tersebut, menjadi magnet yang memikat warga masyarakat untuk melihatnya. Sudah tentu, hadirnya fenomena budaya rupa ini, baik secara intra estetik maupun secara ekstra estetik memiliki keunikan yang menarik untuk dikaji lebih dalam agar diperoleh informasi akademik untuk lebih menumbuhkan apresiasi warga masyarakat pemilik atau pendukungnya.

Selain itu, penelitian ini dipandang

memiliki nilai kebaruan karena mengkaji masalah seni rupa bukan hanya sebagai artefak fisik-estetik semata, melainkan menempatkan kajian terhadapnya sebagai simbol akulturasi budaya yang berguna sebagai pengetahuan ilmiah untuk ikut membantu mengatasi masalah integrasi budaya dalam masyarakat multikultur. Dan, hal ini menjadi berbeda dengan penelitian terdahulu seperti Noviena (2005) *"Make-Up of the Pengantin Pegon: Cultural Acculturation in Surabaya City"* dan Fatuyi (2007) *"Cultural Interaction and Cultural Change: The Effects of Acculturation on Traditional Societies"* yang lebih banyak menguraikan tentang kontak budaya atau akulturasi budaya secara umum dan bukan menekankan aspek seni rupa secara khusus.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini berupaya mengkaji secara intra estetik dan ekstra estetik ekspresi seni *Warak Ngendog*. Secara lebih rinci, aspek yang dikaji adalah perwujudan bentuk, pesan edukatif, dan unsur-unsur yang berperan dalam proses akulturasi budaya melalui perwujudan *Warak Ngendog*. Selaras dengan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah ingin mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan bentuk estetik, latar kehidupan budaya Semarang, pesan edukatif, dan unsur-unsur yang berperan dalam proses akulturasi budaya melalui perwujudan *Warak Ngendog*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memilih pendekatan kualitatif. Sasaran penelitian ini adalah aspek-aspek intra estetik dan ekstra estetik perwujudan bentuk *Warak Ngendog* sebagai simbol akulturasi budaya masyarakat Kota Semarang. Lokasi penelitian, sesuai dengan judul penelitian ini adalah Kota Semarang terutama tempat berlangsungnya prosesi kirab tradisi ritual *Dugderan*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Operasionalisasi penggunaan teknik ini bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi yang berkembang di lapangan. Sesuai dengan ciri-ciri penelitian kualita-

tif, alat atau instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *human instrument*, yaitu tim peneliti (ketua dan anggota). Secara umum, data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Secara khusus, operasionalisasi dari penggunaan pendekatan analisis ini adalah diimplementasikannya sebuah model analisis siklus interaktif sebagaimana disarankan oleh Miles dan Huberman (1992). Prosedur analisis ditempuh melalui proses reduksi, penyajian, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semarang memiliki sejarah yang panjang. Di masa dulu, seorang dari Kesultanan Demak bernama pangeran Made Pandan bersama putranya Raden Pandan Arang, meninggalkan Demak menuju ke daerah Barat di suatu tempat yang kemudian bernama Pulau Tirang, membuka hutan dan mendirikan pesantren dan menyiarkan agama Islam. Dari waktu ke waktu daerah itu semakin subur, dari sela-sela kesuburan itu muncullah pohon asam yang arang (bahasa Jawa: *Asem Arang*), sehingga memberikan nama daerah itu menjadi Semarang. Sebagai pendiri desa, Made Pandan kemudian menjadi kepala daerah setempat, dengan gelar Kyai Ageng Pandan Arang I. Baru, kemudian mulai tahun 1945, pemerintahan dipimpin oleh walikota.

Letak Kota Semarang berada di wilayah pesisir pantai utara Jawa. Wilayah kota ini, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kendal, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Demak, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Semarang, dan sebelah utara dibatasi oleh laut Jawa. Luas wilayah kota Semarang 373,7 km² dan terdiri atas 20 kecamatan dan 218 kelurahan. Penduduk Semarang umumnya adalah suku Jawa dan menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Agama mayoritas yang dianut adalah Islam. Selain mayoritas dihuni oleh penduduk bersuku Jawa, juga dihuni oleh penduduk keturunan Arab dan Tionghoa. Seperti di daerah lainnya di Jawa, terutama di Jawa Tengah, mereka sudah berbaur erat dengan penduduk setempat

dan menggunakan Bahasa Jawa pesisir khas Semarang dalam berkomunikasi sejak ratusan tahun silam. Dunia perdagangan, industri, dan jasa merupakan mata pencaharian sebagian besar warga masyarakat Kota Semarang.

Semarang termasuk dalam wilayah budaya Jawa pesisiran. Pergumulan budaya lokal dengan berbagai ragam budaya etnis Eropa, Cina, dan Arab telah menghasilkan mozaik budaya yang lokal sekaligus plural. Tampak pada aktivitas kultural upacara dan/atau tradisi yang berkembang. Karakter masyarakat pesisir yang bersemangat kerakyatan (*egaliter*), terbuka, apa adanya, dan religius diimplementasikan dalam bentuk tradisi sedekah laut di kampung nelayan Tambak Lorok dan Bandarjo. Semarang juga pernah memiliki seorang dalang hebat yang bernama Ki Narto Sabdo.

Tidak ada sumber sejarah yang pasti secara tertulis kapan dimulainya ritual *Dugderan* namun diduga telah dimulai sejak 1881. Pada masa dahulu, sidang Isbat penentuan awal bulan puasa di Semarang dilakukan di Masjid Besar Kauman Semarang yang dipimpin oleh Kanjeng Kyai Tafsir Anom selaku Penghulu Masjid. Hasil sidang Isbat berupa *Shukuf Halaqah* yang selanjutnya oleh Penghulu Masjid diserahkan kepada pemimpin pemerintahan setempat yaitu Bupati RMT Aryo Purbaningrat. Kemudian Kanjeng Bupati membacakan atau mengumumkan *Shukuf Halaqah* kepada masyarakat. Inti isi *Shukuf Halaqah* tersebut adalah informasi agar masyarakat Kota Semarang mengetahui bahwa bulan Ramadhan akan dimulai pada hari esoknya. Untuk itu, masyarakat diminta untuk tidak melakukan tindakan yang maksiat tetapi sebaliknya untuk lebih meningkatkan *tawaqal* kepada Allah SWT. Tujuannya tidak lain agar diberikan *barokah* sehingga Kota Semarang menjadi lebih makmur, barang-barang kebutuhan sehari-hari murah terjangkau dan keamanan, ketertiban terjaga. Setelah itu, RMT Aryo Purbaningrat memukul bedug sehingga mengeluarkan suara "*dug..dug..dug*". Untuk menambah jangkauan suara maka ditambah suara/bunyi meriam/bom udara sehingga berbunyi "*der..der..der*". Per-

paduan dua bunyi tersebutlah yang pada akhirnya menghasilkan *Dugderan*. Setelah itu dibagikan sebuah *ganjril* (roti) dan air *khataman* yang dipercaya memiliki khasiat karena telah dibacakan surat-surat Al-Quran oleh para kyai-kyai. Kegiatan ritual ini diawali adanya sebuah keramaian atau pasar malam selama satu bulan penuh dengan banyaknya orang berjualan makanan, minuman, dan mainan anak-anak. Salah satunya adalah mainan khas anak Semarang *Warak Ngendog*.

Dugderan sebagai tradisi budaya yang diadakan rutin setiap tahunnya terdiri tiga agenda yaitu pasar (malam) *Dugder*, prosesi ritual pengumuman awal puasa dan kirab budaya *Warak Ngendog*. Ketiga agenda tersebut merupakan satu kesatuan tradisi *Dugderan*. Tradisi ini sampai sekarang terus dilestarikan dan dilaksanakan dengan segala dinamikanya.

Pasar *Dugderan* dilaksanakan selama satu bulan penuh mulai siang sampai malam dan dipusatkan di Pasar Johar atau Masjid Kauman karena bernilai strategis baik secara ekonomis dan historis. Menariknya adalah pasar tersebut ramai dikunjungi oleh masyarakat pada saat malam hari. Setelah diadakan pasar malam selama satu bulan penuh dilanjutkan acara puncak untuk menandai awal bulan puasa yaitu ritual prosesi pengumuman awal puasa dan kirab budaya *Dugderan*. Diawali sebuah kirab budaya yang dipimpin oleh pimpinan tertinggi di Kota Semarang yaitu Walikota yang memerankan KRMT Purbaningrat dengan rute awal dari balaikota, melewati Jalan Pemuda, menuju Masjid Besar Kauman, dan berakhir di Masjid Agung Jawa Tengah. Sebelum berangkat, atraksi seni dan budaya digelar terlebih dahulu di Balaikota. Pemimpin rombongan naik Kereta Kencana Solo. Pejabat lain naik bendi. Di belakangnya, deretan mobil hias mengikuti rombongan utama. Mobil-mobil hias ini diisi peserta dari berbagai kecamatan, UPTD pendidikan, para pegiat pariwisata, organisasi keagamaan dan kemasyarakatan di wilayah Semarang. Mobil-mobil hias yang sedang pawai ini menampilkan *Warak Ngendog* sebagai daya tarik utama.

Sesampainya di Masjid Besar Kauman, pemimpin rombongan melaksanakan prosesi inti atau esensi ritual *Dugderan* di Semarang yakni: (1) sidang Isbat penentuan awal bulan Ramadhan oleh para tokoh masyarakat, ulama, dan umaro, (2) penyerahan hasil sidang Isbat "*Shukuf*" oleh Penghulu Masjid kepada Wali Kota (2) pembacaan *shukuf halaqah*, (3) pemukulan bedug dan bom udara, (4) pembagian *ganjril* dan air *khataman* Al Quran.

Dilanjutkan perjalanan Wali Kota menuju ke Masjid Agung Jawa Tengah dengan agenda atau prosesi yang sama seperti Masjid Agung Kauman yaitu: (1) Wali Kota menyerahkan "*Shukuf*" kepada Gubernur yang memerankan RMH Probo Hadikusumo (2) Gubernur membacakan "*Shukuf*" sebagai pengumuman dimulainya puasa bulan Ramadhan kepada masyarakat. Gubernur sebagai pemimpin wilayah provinsi merupakan bentuk simbolis pengumuman awal puasa secara lebih luas, dan (3) Setelah pembacaan *Shukuf*, dilanjutkan dengan pemukulan bedug dan pembunyian meriam (*mercon*)/bom udara.

Kegiatan di Masjid Agung Jawa Tengah ini merupakan upaya untuk menyesuaikan dinamika perkembangan jaman karena secara pariwisata dan ekonomi dapat lebih meningkatkan pendapatan masyarakat setempat. Perubahan tersebut oleh beberapa ahli masih sesuatu yang alamiah karena tetap mempertahankan atau merepresentasikan nilai-nilai esensi dan nilai historis ritual *Dugderan* itu sendiri. Upaya lainnya, pawai mobil hias dibagi menjadi dua rute. Rute kereta kencana dan bendi dimulai dari halaman Balai Kota menyusuri Jl. Pemuda berakhir di Masjid Kauman. Sedangkan mobil hias *Warak Ngendog* diteruskan sampai dengan Masjid Agung Jawa Tengah melalui Jl. Pemuda, Jl. Gajah Mada, Simpang Lima, Jl. Ahmad Yani, Jl. Brigjen Sudiarto dan Jl. Gajah sehingga masyarakat secara lebih luas akan dapat menikmatinya. Perubahan lainnya misalnya adalah modifikasi perupaannya *Warak Ngendog* dan variasi mobil hias itu sendiri.

Salah satu ritual *Dugderan* adalah diadakannya pasar malam selama satu bulan

menjelang bulan puasa. Agar tidak hanya orang-orang tua yang berbelanja namun anak-anak juga dapat menikmati suasana pasar malam maka muncul gagasan diciptakanlah sebuah mainan. Mainan harus unik dan dapat berfungsi sebagai penanda hakikat berpuasa. Ide tersebut kemudian diaktualisasikan oleh orang-orang yang ahli atau masyarakat yang memiliki kreativitas menjadi sebuah mainan *Warak Ngendog*. Struktur mainan *Warak Ngendog* berbentuk hewan berkaki empat dibuat dengan struktur kayu yang dibungkus dengan bulu-bulu kertas mengkilap berwarna-warni. Bagian alasnya dipasang empat roda dan disambungkan dengan tali sehingga anak-anak bisa menariknya. Agar anak menjadi semakin senang maka pada bagian depan di antara kedua kakinya ditempatkan sebuah telur. Mainan *Warak Ngendog* inilah yang kemudian menjadi maskot utama dalam sebuah pawai atau kirab *Dugderan*. Wujudnya tidak lagi sebuah mainan tetapi telah menjadi patung raksasa yang diarak dengan cara konstruksi menjadi satu kesatuan dengan mobil hias. Lewat maskot utama *Warak Ngendog* inilah kirab *Dugderan* selalu menjadi perhatian masyarakat menjelang Ramadhan.

Sejak awal munculnya pasar malam *Dugderan*, mainan *Warak Ngendog* selalu hadir dan memenuhi seluruh area bagian lokasi pasar. Namun sekarang ini, hampir jarang ditemukan kios-kios atau penjual yang menjajakan sebuah mainan *Warak Ngendog*. Hampir disetiap sudut pasar malam tidak ditemukan mainan khas tradisional *Warak Ngendog*. Jikapun ada hanya beberapa penjual saja. Bentuk *warak* pun tidak dilengkapi roda, telur, dan tali sehingga tidak bisa ditarik untuk dijalankan. Penjual atau toko-toko yang ada di pasar malam lebih menjual mainan-mainan dari plastik atau mainan elektronik dengan segala keragaman keunggulannya. *Warak Ngendog* semakin tergusur oleh mainan modern karena memang anak-anak lebih tertarik mainan modern yang lebih bervariasi bentuk dan jenisnya.

Kontras dengan *Warak Ngendog* sebagai mainan justru pada acara kirab *Dugde-*

ran ini *Warak Ngendog* dibuat dalam ukuran raksasa dan variatif. *Warak Ngendog* merupakan objek sentral ketika masyarakat sedang menyaksikan kirab budaya. Sebagai obyek yang paling dinanti-nanti, *Warak Ngendog* diciptakan dan dikreasikan menyatu dengan mobil hias. Masyarakat semakin termanjakan karena *warak* yang dihadirkan jumlahnya cukup banyak dan dibuat dengan kualitas yang baik. Bentuknya memiliki tingkat representasi yang realistik sampai sederhana bahkan kartunal.



Gambar 1. Masyarakat tampak berjubel dan antusias untuk menyaksikan kirab *Dugderan* dengan maskot utama sebuah *Warak Ngendog* raksasa

Pada awalnya, *Warak Ngendog* sebuah hewan berkaki empat tercipta dalam struktur bentuk mainan. Eksistensinya telah langgeng sejak ada kegiatan pasar malam *Dugderan*. Kemudian, dalam empat dekade terakhir ini, hewan tersebut diperkenalkan sekaligus ditetapkan sebagai maskot atau ikon utama kirab *Dugderan*. Seiring perkembangan teknologi dan budaya yang terus berkembang maka bentuk *Warak Ngendog* juga mengalami perkembangan hiasan yang cukup bervariasi namun masih memiliki struktur yang utuh.

Dalam kirab, *Warak Ngendog* ada-

lah patung raksasa berupa hewan berkaki empat lengkap dengan kepala, leher, badan, dan keempatkakinya. Keberadaannya sengaja dikonstruksi secara tegak menghadap ke depan dalam mobil hias agar menjadi subjek yang sentral. Terkadang *Warak Ngendog* dipertautkan dengan bentuk hiasan pendukung lainnya berupa rumah, masjid, bedug, atau bangunan tertentu. Ada pula yang hadir secara utuh, tunggal dengan hiasan pendukung yang tidak berlebihan. Tetapi secara umum dimensinya adalah 3 m x 3 m x 3m. Kepala *warak* ada yang direpresentasikan seperti kepala naga, singa, bahkan sapi. Keberanian memodifikasi peserta juga tidak berhenti sampai di kepala. Ada juga peserta kirab yang menampilkan *Warak Ngendog* tidak dibuat dengan kertas warna-warni yang lazim dipakai tetapi langsung menggunakan kain batik untuk menutupi seluruh tubuhnya. Hal yang nyata telah muncul adalah semakin hilangnya *warak* yang ditampilkan bertelur. Bahkan nyaris tidak ada. Padahal *Ngendog* dalam satu kesatuan *Warak Ngendog* memiliki makna yang penting. Kata "*Ngendog*" dalam Bahasa Indonesia yang berarti telur memiliki makna kemenangan. Berdasarkan tradisi jaman dulu, telur adalah sesuatu yang disukai oleh anak-anak untuk dimakan karena mengandung protein yang tinggi.

Modifikasi yang tidak disadari secara sepenuhnya dapat berakibat resiko yaitu akan dapat menghilangkan semangat atau ruh awal tentang hewan tersebut yang memang memiliki sarat makna yang melekat. Namun di lain pihak, hasil ekspresinya menjadikan kirab lebih atraktif, menarik, bahkan inovatif sehingga dapat memberikan pesona keindahan kirab itu tersendiri. Keragaman *Warak Ngendog* terjadi dapat disimpulkan oleh karena berbagai faktor sebagai berikut: (1) kemampuan teknis dan penggunaan bahan dan alat yang dimiliki oleh pembuatnya tidak sama, (2) daya kreasi dan imajinasi untuk menghasilkan karya yang bagus setiap peserta juga bervariasi tingkat kemampuannya, (3) adanya dorongan untuk melambungkan identitas peserta, (4) kemampuan ekonomi yang dimiliki oleh peserta sangat beragam, dan

(5) perspektif atau pemahaman interpretasi kreator terhadap esensi *Warak Ngendog* tidak baku.

Ketika para kreator sedang memproduksi *Warak Ngendog* sebenarnya memiliki pola kerja atau tahapan berkarya yang sama yaitu dimulai pembuatan konstruksi, pembungkusan, dan *finishing*. Namun demikian, informan KD berdasarkan apa yang diketahuinya secara turun-menurun adalah harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut ini: Pertama, *ngrongkoni* adalah pembuatan kerangka atau struktur anatomi *Warak Ngendog* yang terbuat dari kayu. Kayu-kayu yang telah diukur dan dipotong berdasarkan proporsi badan, kaki, leher, kepala *warak* yang diinginkan saling disatukan dengan paku atau kawat besi. Kedua, *napehi* adalah pekerjaan membungkus seluruh kerangka kayu yang masih berupa struktur-struktur garis dengan kertas tebal atau karton atau kertas semen agar bagian badan, leher, kepala, kaki, dan ekor bervolume dan berkesan anatomis. Ketiga, *Ngeroki* adalah upaya menempel kertas-kertas yang agak tipis dan berwarna-warni seperti kertas *doorslag* dan kertas minyak pada permukaan kertas karton yang tebal dengan menggunakan lem. *Ngeroki* merupakan penghiasan terhadap seluruh permukaan luar anggota tubuh. Keempat, *ngrodani* adalah pemberian empat roda pada bidang alas agar *Warak Ngendog* bisa berjalan. Kelima, *neluri* adalah pemberian telur yang biasanya pada jaman dulu adalah telur bebek yang sudah matang untuk ditempatkan pada sisi bagian tengah pada kedua kaki bagian depan.

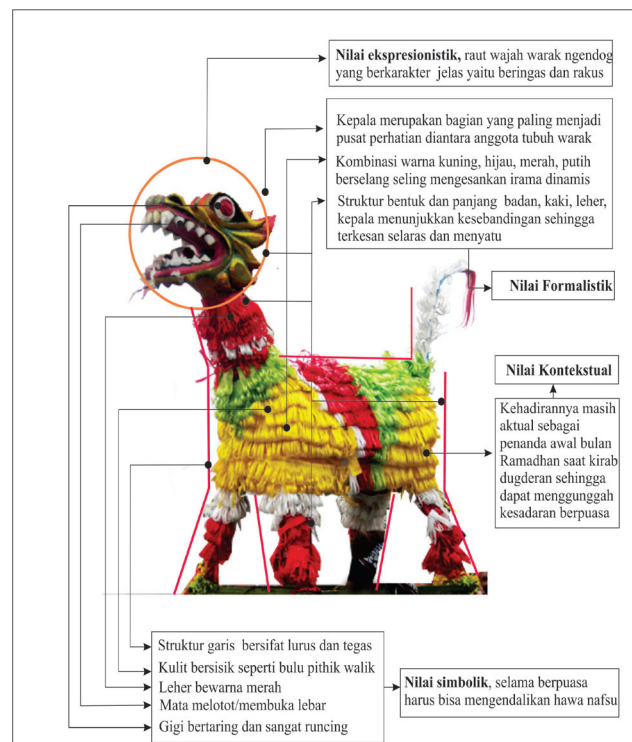
Warak Ngendog sebagai karya seni rupa juga memiliki keindahan secara intrinsik maupun ekstrinsik yang sangat kompleks dan integratif. *Warak Ngendog* dapat memiliki keindahan secara formalistik, kontekstual, simbolik, dan ekspresionistik. Secara formalistik bahwa tampilan kombinasi antar garis, bentuk, warna, tekstur yang didapatkan dari bahan untuk diolah dengan alat dan teknik kreatornya pada akhirnya telah menghasilkan satu kesatuan bentuk *Warak Ngendog* yang indah. Penggunaan kertas berwarna-warni, ukuran antar badan dan anggota badan, kepala yang penggara-

pannya realistik menunjukkan kesan irama, perbandingan, dan pusat perhatian. Jika ditinjau dari aspek waktu pelaksanaan kirab *Warak Ngendog* maka keindahannya bersifat kontekstual karena penanda awal bulan puasa yang unik dan khas di Semarang. Dari aspek keindahan simboliknya, kepala dan leher yang bewarna merah merupakan hewan yang rakus dan berangas sebagai simbol nafsu manusia oleh karena itu perlu dikendalikan dengan simbol bulu khas *warak* yang berupa kebalik (*pithik walik*). Dari aspek tingkat ekspresinya, secara deskriptif kepala, leher, kaki, dan badan *Warak Ngendog* secara dominan memiliki struktur sudut-sudut bentuk dan garis yang lurus, tegas dan kaku. Berbagai konfigurasi unsur-unsur rupa pembentuk raut muka juga telah berhasil memunculkan karakter hewan yang berangas, menakutkan, dan rakus.

Berdasarkan rentang waktu dari sekitar 1930-an sampai sekarang, secara sederhana bentuk *Warak Ngendog* dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu struktur yang mengacu pada *pakem* (tradisional), modern, dan kontemporer. Pertama, bentuk tradisional ini mengikuti *pakem* yaitu

bentuk struktur dan atribut masih bersifat simbolik. Hewan berbentuk imajiner, mulut menganga dan bertaring, leher dan kepala bewarna merah, dan struktur bentuk tubuh bergaris lurus. Aspek-aspek tersebut sebagai petanda pentingnya manusia untuk dapat melawan hawa nafsu selama menjalani ibadah puasa. Kedua, bentuk *Warak Ngendog* modern terlihat secara struktur dan bentuk visualnya masih memiliki pakem atau simbolik namun terkadang sangat mengejar keindahan bentuk visualnya sehingga secara perlahan-lahan ada nilai-nilai simbolik yang mulai terabaikan. Ketiga, bentuk visual *Warak Ngendog* posmodern telah mengalami perubahan atau meninggalkan struktur dan atribut yang bersifat *pakem*. Struktur dan atribut sudah tidak memiliki nilai simbolik semua. Di bawah ini, secara visual dikemukakan analisis estetika sebuah bentuk *Warak Ngendog* yang mendekati bentuk awal (asli) sebagai contoh kasus.

Jika ditilik dari bentuk awal kemunculannya maka sesungguhnya, *Warak Ngendog* bukanlah dimaksudkan sebagai simbol akulturasi budaya Cina, Jawa, dan Arab. Ia hanyalah sebuah binatang rekaan hasil re-



Gambar 2. Nilai-nilai estetika pada perupaian *Warak Ngendog*

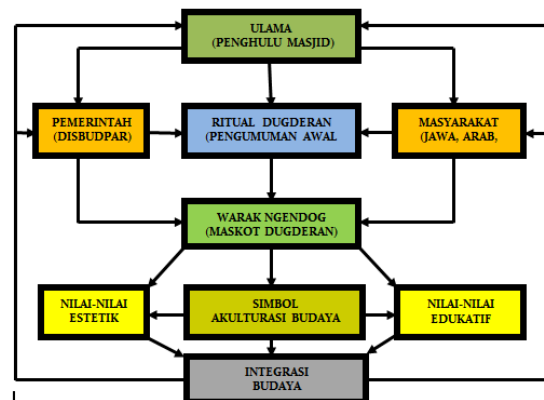
kayasa ulama *sepuh* yang ditujukan sebagai sarana penanaman nilai-nilai keislaman kepada anak-anak dalam bentuk mainan. Melalui itu, anak-anak ditradisikan untuk bersemangat dan senang menyambut datangnya bulan suci Ramadan. Sebagai sebuah tradisi budaya ketika sudah menjadi milik dan ekspresi suatu kelompok masyarakat maka akan mengalami perkembangan dan bahkan perubahan baik bentuk maupun pemaknaannya. Didukung Semarang sebagai kawasan pesisiran maka relatif terbuka dan terpengaruh dari luar dalam dinamika kehidupan masyarakat dan budayanya yang bersifat multietnis dan multikultur. Akhirnya, *Warak Ngendog* dipersepsikan, ditafsirkan, oleh masyarakatnya sebagai simbol akulturasi budaya karena adanya keinginan atau kebutuhan semua warga masyarakat Semarang yang terdiri atas etnis Jawa, Arab, dan Cina agar beridentitas dan berintegrasi secara budaya.

Menurut penuturan informan kunci utama peneliti, HI, kata *warak* berasal dari bahasa Arab *waro'a*, *wariq* yang berarti menghindari yang dilarang oleh Allah Swt. Dari ungkapan bentuk kepala *warak* (yang asli) dengan kepala mendongak ke atas mulut membuka lebar sehingga terlihat ada gigi-gigi taring menyimbolkan sifat manusia yang suka makan dan sifat rakus, buas, serta amarah pada manusia. Bentuk leher hingga kepala yang dibalut dengan bulu berwarna merah menyimbolkan watak jelek, negatif, atau angkara murka manusia. Sifat-sifat negatif manusia harus dihilangkan melalui laku puasa melalui simbolisasi bulu keriting seperti bulu *pitik walik*. Sebaiknya manusia membalik (mengembalikan) sifat atau nafsu jelek manusia menjadi baik kembali melalui kegiatan berpuasa dengan harapan fitrah kembali yang dilambangkan (*endog*). Telur adalah simbol kesucian layaknya janin yang ada dalam kandungan yang masih suci dari segala dosa.

Pesan budaya yang terkandung pada *Warak Ngendog* itu, setidaknya sesuai dengan penjelasan DM, memiliki spirit antara lain; (1) egaliter, (2) religiusitas, (3) spontanitas, dan (4) kejawen. Egaliter, yaitu bersifat kerakyatan tidak memperhatikan

hal-hal yang formalitas dan kedudukan. Religiusitas tercermin pada kirab *Warak Ngendog* yang merupakan ritual keagamaan menyambut bulan Ramadan. Spontanitas, yaitu kehadiran *Warak Ngendog* merupakan ekspresi keindahan, dan kegembiraan yang lebih bersifat spontan bagi masyarakat Semarang. Kejawen, yaitu bagi orang Jawa memiliki makna bahwa dalam menyambut datangnya bulan Ramadan melakukan kegiatan "*Nyadran*".

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian di atas, maka ditemukan konstruksi temuan model empirik realitas *Warak Ngendog* sebagai simbol akulturasi budaya untuk dijadikan sebagai sebuah model strategi untuk membangun integrasi budaya dalam masyarakat multikultur yang tergambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 3. Konstruksi temuan model empirik *Warak Ngendog* sebagai simbol akulturasi budaya untuk strategi membangun integrasi budaya

Dalam peristiwa ritual *Dugderan*, ada tiga pihak yang secara aktif berperan di dalamnya secara sinergis, yaitu Ulama (direpresentasikan oleh penghulu masjid), Pemerintah (dalam hal ini diwakili oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata), dan Masyarakat luas yang terdiri atas berbagai elemen dan etnis (Jawa, Arab, dan Cina). Peran ulama adalah pihak yang memberikan rujukan atau legalitas kepada pemerintah dan masyarakat kapan awal puasa di bulan Ramadan dimulai. Pemerintah memiliki kewenangan mengatur apa dan bagaimana berjalannya prosesi ritual tersebut; menen-

tukan awal puasa berdasarkan keputusan sidang para ulama dan menjadikan *Warak Ngendog* sebagai maskot di dalamnya. Masyarakat selain berperan sebagai pelaku dalam prosesi ritual *Dugderan* dan pembuat maskot *Warak Ngendog*, juga berperan sebagai subjek sasaran untuk menikmati sajian ritual *Dugderan* dan subjek sasaran untuk menerima pengumuman dari pemerintah. *Warak Ngendog* yang diciptakan dan dikembangkan oleh warga masyarakat (yang pada awalnya digagas dan diciptakan oleh ulama untuk mainan anak-anak berikut dengan misi edukatifnya itu) kemudian diangkat oleh pemerintah sebagai maskot dalam prosesi ritual *Dugderan*.

Dalam perkembangannya, kehadiran *Warak Ngendog* dengan perannya sebagai maskot ritual *Dugderan*, oleh masyarakat luas dimaknai sebagai simbol akulturasi budaya atas dasar pertimbangan karena keseluruhan perupaannya merepresentasikan simbol budaya tiga etnis warga masyarakat Kota Semarang, yaitu etnis Jawa (melalui perupa badan kambing), etnis Arab (melalui perupa leher unta), dan etnis Cina (melalui perupa kepala naga). Selain sebagai simbol akulturasi budaya, struktur dan perupa *Warak Ngendog*, juga memiliki nilai-nilai estetik yang unik dan spesifik sehingga dapat menjadi salah satu identitas Kota Semarang dan memiliki makna-makna atau nilai-nilai edukatif Islami yang membawa pesan-pesan ajaran moral keagamaan kepada masyarakat muslim pada khususnya dan masyarakat Kota Semarang pada umumnya. Secara keseluruhan, rentetan interaksi tiga pihak yang berperan dalam peristiwa ritual *Dugderan* yang kemudian memunculkan penciptaan maskot *Warak Ngendog* dengan pemberian maknanya sebagai simbol akulturasi budaya bernilai estetik dan edukatif Islami itu, sesungguhnya bermuara pada terciptanya entitas budaya baru milik bersama yang dapat mempersatukan identitas budaya warga masyarakat yang bersifat multikultur. Dengan demikian sebagai simbol budaya akulturasi budaya, *Warak Ngendog* dapat berfungsi sebagai sarana untuk membangun integrasi budaya masyarakat Kota Semarang secara keseluru-

han, yakni warga masyarakat pada umumnya, pemerintah, dan ulama.

SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian itu adalah sebagai berikut: Pertama, secara intra estetik, bentuk *Warak Ngendog* merepresentasikan binatang rekaan sebagai hewan berkaki empat, berekor, berbadan seperti kambing, berleher panjang seperti unta, berkepala naga dan seluruh tubuhnya berbulu keriting seperti bulu pitik walik berwarna-warni.

Kedua, latar belakang kehidupan budaya masyarakat Semarang yang multi kultur, yakni budaya Jawa, Arab, dan Cina, secara ekstra estetik (simbolik) terakulturasi pada ekspresi keseluruhan struktur bentuk yang terdiri atas badan, kaki, dan ekor kambing yang dimaknai merepresentasikan budaya Jawa, leher unta yang dimaknai merepresentasikan budaya Arab, dan kepala naga yang dimaknai merepresentasikan budaya Cina.

Ketiga, pesan edukatif yang terefleksikan dalam simbol *Warak Ngendog* adalah ajaran-ajaran nilai-nilai moral keagamaan yang bersifat Islami, yakni mengendalikan nafsu-nafsu negatif manusia dalam menjalani laku ibadah puasa dalam rangka menuju kembali ke fitrah kesucian. Selain itu, secara ekstra estetik *Warak Ngendog* melambangkan harmoninya kehidupan budaya yang membentuk kesatuan identitas bersama dalam realitas budaya yang beragam.

Keempat, interaksi dan sinergi unsur Ulama, Pemerintah, Masyarakat, Ritual *Dugderan*, dan *Warak* dalam kesatuan sistem yang bulat dapat menjadi modal dan sekaligus model dalam membangun integrasi budaya masyarakat masyarakat Semarang yang multikultur. Efek dari integrasi budaya itu memunculkan *Warak Ngendog* sebagai salah satu identitas budaya masyarakat yang dirasakan sebagai milik bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Berry, J. W. 2008. Globalisation and Acculturation. *International Journal of Intercultural Relations* Journal homepage: www.elsevier.com/locate/ijintril.
- Berry, J. W. 2005. Acculturation: Living Successfully

- in Two Cultres. *International Journal of Inter-cultural Relations*
- Blackman, M. B. 1976. Creativity in Acculturation: Art, Architecture, and Ceremony. *Journal STOR Ethnography*. 23(4)
- Brunetti, R. & Belardinelli, M. A. 2003. Effects of Musical Acculturation: Learning, Reproducing, and Recalling Music From Different Cultural Traditions. *Journal International ECONA -Inter University Centre for Research on Cognitive Process in Natural and Artificial Systems*.
- Budhisantoso, S. 1982. Kesenian dan Nilai-nilai Budaya. *Analisis Kebudayaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Cassirer, E. *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei tentang Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Chamim, A. I. dkk. 2003. *Purifikasi dan Reproduksi Budaya di Pantai Utara Jawa*. Kartasura: Pusat Studi Budaya dan Perubahan Sosial Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dahana, R. P. 2012. Bersama dalam Tempurung Kebudayaan. *Kompas*, Minggu, 30 September 2012, hal 13.
- Dillistone, F. W. 2002. *The Power of Symbols*. Terjemahan: A. Widyamartaya. Yogyakarta: Kanisius.
- Fatuyi, R. 2007. Cultural Interaction and Cultural Change: The Effects of Acculturation on Traditional Societies. *The International Journal of Art & Design Education*. 5(2)
- Geertz, C. 1973. *The Interpretation of Culture*. New York: Basic Books.
- Gundono, S. 2012. Kesenian Rakyat Sungguh Dahsyat. *Suara Merdeka*, Minggu, 14 Oktober 2012, hal.7.
- Kayam, U. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan,
- Keesing, P. M. and Keesing, R. M. 1971. *New Perspective in Cultural Anthropology*. Chicago: Holt Rinehart and Winston
- Koentjaraningrat, 1985. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1986. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Miles, M. B. dan Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan: T.R.Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Nahwandi, A & Malekzadeh, A. R. 2012. Acculturation in Mergers and Acquisitions. *The Academy of Management Review*, 13(1).
- Noviena, D. 2005. Make-Up of the Pengantin Pegon: Cultural Acculturation in Surabaya City. *Jurnal Unair.ac.id/filer/pdf/ Pengantin Pegon English Version*.
- Oberg, K. 1990. "Gegar Budaya dan Masalah Penyesuaian Diri dalam Lingkungan Budaya Baru" dalam: D. Mulyana dan. J. Rakhmat. 1990. *Komunikasi Antarbudaya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Otten, C. M. 1971. *Anthropology and Art: Reading in Cross-Cultural Aesthetics*. New York: Garden City.
- Rohidi, T. R. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI.
- Sedyawati, E, 1991. "Pelestarian dan Pengembangan Kesenian Tradisi Indonesia" *Makalah dalam Kongres Kebudayaan 1991 di Jakarta*.
- Spradley, J. P. 1972. *Culture and Cognition: Rules, Maps, and Plans*. Chandler Publishing Company, USA.
- Spradley, J. P. 1980. *Participant Observation*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Sujatmoko. 1990. *Dimensi Manusia dalam Pembangunan*. Jakarta: LP3ES.
- Sunaryo. A. 2002, "Nirmana " *Hand-out Perkuliahan Nirmana*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Suparlan, P. 1983. "Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungannya: Perspektif Antropologi" Dalam: M. Soerjani dan B. Somad (Eds.) 1983. *Manusia dalam Keresasian Lingkungan*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi UI Jakarta.
- Sutopo, H. B. 1990. "Metode Penelitian Kualitatif" *Makalah Disajikan di depan dosen Jurusan Teknologi Pendidikan dan Kejuruan FKIP UNS Surakarta*, Tgl. 21-12-1990.
- Wolff, J. 1989. *The Social Production of Art*. New York: New York University Press.
- Wong, W. 1996. *Beberapa Asas Merancang Trimastra*. Terj. Adjat Sakri. Bandung: ITB
- Xavier, M. S. 2012. Impact of Acculturation on Traditional Material Culture: A Study of Lambada Tribes in Andhra Pradesh, India. *International Journal of Social Science Tomorrow*. 1(6)